Näppäinkomennot

Käännä kameraa vasempaan	A
Käännä kameraa oikeaan	D
Käännä kameraa ylös	W
Käännä kameraa alas	S
Zoomaa sisään	AKUUTTIAKSENTTI
Zoomaa ulos	+
Juo terveysjuoma	H
Juo manajuoma	M
Avaa hahmoikkuna	I
Avaa päiväkirja	J
Avaa pelivalikko	ESC
Käytä voimia 1-6	1-6
Edellinen voima	0
Seuraava voima	9
Valitse seurueen jäsen 1-6	F1-F6
Seuruekäsky: Vapaa hyökkäys	G
Seuruekäsky: Yhteishyökkäys	F
Kokoa seurue	R
Poimi kaikki esineet	Z
Lisää pelin nopeutta	Ctrl AKUUTTIAKSENTTI
Vähennä pelin nopeutta	Ctrl +
Chat-ikkuna	Enter





Tilaa Sybexin strategiaopas! (englanninkielinen)



Microsoft game studios



Tietoja turvallisuudesta

Tietoja valoyliherkkyyden aiheuttamista epileptisistä kohtauksista

Hyvin harvat ihmiset voivat saada epileptisen kohtauksen tietyntyyppisistä visuaalisista kokemuksista. Tällaisia kokemuksia voivat olla esimerkiksi vilkkuvat valot tai videopeleissä esiintyvät kuviot. Jopa henkilöillä, joilla ei aiemmin ole ollut kouristuskohtauksia tai epileptisiä kohtauksia, saattaa olla taipumus valoyliherkkyyden aiheuttamiin kouristuskohtauksiin videopelejä pelatessaan.

Kohtauksilla voi olla useita eri oireita, kuten huimaus, näkökentän muuttuminen, silmien tai kasvojen nykiminen, käsien tai jalkojen nykiminen tai vapina, keskittymiskyvyn puute, sekavuus tai hetkellinen tajunnan menetys. Kohtaukset saattavat aiheuttaa tajunnan menetyksen tai kouristuksia, jotka voivat johtaa loukkaantumiseen esimerkiksi kaatumisen tai esineisiin törmäämisen seurauksena.

Lopeta pelaaminen heti ja hakeudu lääkärin hoitoon, jos sinulla on joitakin näistä oireista. Vanhempien on tarkkailtava lapsiaan näiden oireiden varalta ja kysyttävä lapsilta oireiden ilmaantumisesta. Lapsilla ja teini-ikäisillä on aikuisia suurempi todennäköisyys saada epileptinen kohtaus.

Valoyliherkkyyden aiheuttaman epileptisen kohtauksen riskiä voi pienentää pelaamalla hyvin valaistussa huoneessa ja välttämällä pelaamista unisena tai väsyneenä.

Jos sinulla tai sukulaisillasi on ollut aiemmin tällaisia kohtauksia tai epilepsiaa, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Tämän julkaisun sisältöä ja siihen liittyviä viittauksia URL- ja muihin Web-osoitteisiin voidaan muuttaa ilman erillistä ilmoitusta. Mikäli erikseen ei ole mainittu, tekstissä esimerkkeinä mainitut yritykset, organisaatiot, tuotteet, toimialueiden nimet, sähköpostiosoitteet, logot, ihmiset, paikat ja tapahtumat ovat kuvitteellisia. Ne eivät edusta millään tavalla todellisia yrityksiä, organisaatioita, tuotteita, toimialueiden nimiä, sähköpostiosoitteita, logoja, henkilöitä, paikkoja tai tapahtumia. Voimassa olevien tekijänoikeuslakien noudattaminen on käyttäjän vastuulla. Tekijänoikeuksia rajoittamatta tämän asiakirjan osia ei saa jäljentää, tallentaa tai julkaista tai välittää missään muodossa tai millään tavalla (sähköisesti, mekaanisesti, valokopioimalla, nauhoittamalla tai muulla tavoin) mihinkään tarkoitukseen ilman Microsoft Corporationin kirjallista lupaa.

Microsoftilla voi olla patentteja, patenttihakemuksia, tavaramerkkejä, tekijänoikeuksia tai muita immateriaalioikeuksia, jotka koskevat tässä julkaisussa käsiteltyjä asioita. Tämä julkaisu ei anna mitään oikeuksia näihin patentteihin, tavaramerkkeihin, tekijänoikeuksiin tai muuhun immateriaaliomaisuuteen muutoin kuin Microsoftin kirjallisessa käyttöoikeussopimuksessa nimenomaisesti määrätyin tavoin.

© & ℗ 2002-2005 Gas Powered Games Corp.Kaikki oikeudet pidätetään. Gas Powered Games, GPG-logo ja Dungeon Siege ovat yksinoikeudella Gas Powered Games Corp:n tavaramerkkejä.

Tämän käyttöoppaan tekijänoikeudet ovat Gas Powered Games Corp:n omaisuutta ja Yhdysvaltojen ja kansainvälisten tekijänoikeuslakien suojaamia. Käyttöopasta ei saa kopioida, jäljentää, kääntää tai muuntaa elektroniseen tai koneellisesti luettavaan muotoon ilman Gas Powered Games Corp:n aiempaa suostumusta.

Julkaissut Microsoft Corporation. Osittainen © & ℗ 2005 Microsoft Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään. Microsoft, DirectSound, DirectX, Microsoft Game Studios -logo ja Windows ovat Microsoft Corporationin tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa.

Käyttää Bink Videota. Copyright © 1997–2005 RAD Game Tools, Inc.

Käyttää Miles Sound Systemiä. Copyright © 1997–2005 RAD Game Tools, Inc.

Tämä tuote sisältää ohjelmistotekniikkaa, jonka käyttöoikeudet on hankittu GameSpy Industries, Inc. -yhtiöltä © 1999–2005 GameSpy Industries, Inc. Kaikki oikeudet pidätetään.

Muut tässä julkaisussa mainitut tuotteiden ja yritysten nimet saattavat olla omistajiensa tavaramerkkejä.

Sisällys

Aloittaminen 2
Taistelu 7
Esineiden ja seurueen jäsenten hallinta 9
Tallentaminen ja lataaminen 14
Taidot 15
Varusteet 20
Seurueiden muodostaminen 24
Moninpeli 26
Azuniittien esi-isän tarina 33
Tekijät 35
Tuotetukitietoja 37



Jos haluat lisätietoa *Dungeon Siege II*:n taruista, perimätiedosta tai esinesarjoista, tutustu verkossa olevaan PDF-tiedostoon.

Aloittaminen

Pelin asentaminen

Aseta *Dungeon Siege® II* CD 1 -levy CD-asemaan ja seuraa näyttöön tulevia ohjeita. Mikäli asennusohjelma ei käynnisty automaattisesti, tee nämä toimenpiteet Microsoft® Windows® XP -järjestelmässä.

1. Napsauta ykköspainikkeella ensin **Käynnistä** ja sitten **Ohjauspaneeli**.
2. Napsauta **Luokiteltu näkymä** -näytön kohdassa **Valitse luokka** kohtaa **Lisää tai Poista Sovellus**.
3. Kohdassa **Valitse tehtävä** napsauta hiiren ykköspainikkeella **Lisää sovellus**.
4. Ruudussa **Lisää tai poista sovelluksia** napsauta hiiren ykköspainikkeella **CD tai levyke** -painiketta, ja seuraa ruudun ohjeita asentaaksesi pelin.

Uuden pelin aloittaminen

- Napsauta ykköspainikkeella **Käynnistä**, korosta **Kaikki ohjelmat**, korosta **Dungeon Siege II** ja napsauta sitten ykköspainikkeella **Dungeon Siege II**.

Yksinpelin aloittaminen

1. Napsauta hiiren ykköspainikkeella **Single Player (yksinpeli)**.
2. Valitse hahmon sukupuoli ja ulkonäkö nuolipainikkeilla. (Mies- ja naishahmot ovat yhtä vahvoja ja taitavia, vaikka jokaisella rodulla on omat vahvuutensa; katso lisätietoja kohdasta **Rodun valinta** sivulla 3.)
3. Kirjoita hahmosi nimi ja napsauta ykköspainikkeella **Next (seuraava)**.
4. Valitse game world (pelimaailma) -tyyppi. (Jos pelaat ensimmäistä kertaa, valitse **Mercenary [palkkasoturi]**.)

Moninpelin aloittaminen

Lisätietoja muiden pelaajien kanssa pelaamisesta Internetissä tai lähiverkossa (LAN) löytyy kohdasta **Moninpeli** sivulta 26.

Hahmon luominen

Uutta hahmoa luodessasi sinun on valittava rotu, sukupuoli, hiusten tyyli ja väri sekä ulkonäkö. Kaikki nämä vaihtoehdot löytyvät ruudusta **Create New Hero (luo uusi sankari)**.

Napsauta ykköspainikkeella kohdan **Customize (muokkaa)** alapuolella olevia nuolia ja katso, kuinka hahmosi muuttaa muotoaan välittömästi.

Rodun valinta

Dungeon Siege II:ssa on neljä pelattavaa rotua: Dryads (metsänneidot), Elves (haltiat), Half-Giants (puolijättiläiset) ja Humans (ihmiset). Kullakin on omia vahvuuksia ja etuja tietyissä taidoissa.

- **Metsänneidoilla** on etuja taidoissa Natural Bond (yhteys luontoon), Dodge (väistö), Dexterity (näppäryys) ja Intelligence (älykkyys). Heillä on vastustuskykyä kuolemamagiaa vastaan ja erinomainen ampumataito.
- **Haltiat** ovat älykkäin rotu, mikä auttaa heitä taikojen käytössä.
- **Puolijättiläiset** ovat fyysisesti vahvin rotu, mutta heidän näppäryytensä on huomattavasti alempi kuin muilla roduilla, joten he eivät ole kovin taitavia kaukotaisteluaseiden käytössä.
- **Ihmisillä** on pelin alkaessa käyttämättömiä taitopisteitä, joita he voivat käyttää minkä tahansa taistelutyylin kehittämiseen. Siinä missä puolijättiläiset ovat luontaisia lähitaistelijoita ja haltiat maageja, ihmiset voivat erikoistua mihin tahansa luokkaan.

Saadaksesi lisätietoja roduista, niiden historiasta ja luontaisista kyvyistä, katso verkossa olevan PDF-tiedoston kohta **Playable Races (pelattavat rodut)** sivulla 5.

Liikkuminen

- Liikuta hahmoa haluamaasi paikkaan napsauttamalla näyttöä hiiren ykköspainikkeella.
- Käännä kameraa liikuttamalla kohdistin näytön reunalle tai käyttäen näppäimistön nuolinäppäimiä.
- Zoomaa kameraa sisään ja ulos pyörittämällä hiiren rullaa (pikanäppäimet: AKUUTTIAKSENTTI ja +-MERKKI]).



- Hyökkää hahmon kimppuun napsauttamalla sitä kakkospainikkeella ja pitämällä painike pohjassa, tai napsauttamalla sitä monta kertaa.
- Avaa valitun hahmon tavaravalikoima kaksoisnapsauttamalla **Character Portrait (hahmon kuva)** -kohtaa ja napsauttamalla sitten ykköspainikkeella **Inventory (tavaravalikoima)** -välilehteä (pikanäppäin: I).
- Valitse ase tai loitsu napsauttamalla ykköspainikkeella **Active Weapon (aktiivinen ase)** tai **Active Spell (aktiivinen loitsu)** -paikkaa **hahmon kuva** -näkymän oikealla puolella **Character Panel (hahmopaneeli)** -ikkunassa. Kykysi taistelijana, jousimiehenä tai maagina kehittyvät sen mukaan, mitä aseita käytät.
- Ota loitsu käyttöön kaksoisnapsauttamalla **hahmon kuvaa** avataksesi **Character Window (hahmoikkuna)** -näytön, napsauta ykköspainikkeella **Spell Book (loitsukirja)** -välilehteä ykköspainikkeella ja vedä sitten loitsu avoimeen paikkaan loitsuluettelossa.
- Juo terveysjuoma tavaravalikoimastasi napsauttamalla ykköspainikkeella **Health Potion (terveysjuoma)** -painiketta (punainen pullo) näytön vasemmassa alakulmassa (pikanäppäin: H). Juo manajuoma tavaravalikoimastasi napsauttamalla ykköspainikkeella **Mana Potion (manajuoma)** -painiketta (sininen pullo) näytön vasemmassa alakulmassa (pikanäppäin: M). Hahmo juo vain sen verran kuin on tarpeellista, joten juomaa ei mene hukkaan.
- Avaa arkku napsauttamalla sitä kakkospainikkeella.
- Avaa ovi napsauttamalla sitä ykköspainikkeella.
- Näytä esineen nimi viemällä osoitin sen päälle, jolloin nimi ilmestyy Status Bar -palkkiin (tilapalkki). Näytä kaikkien lähistöllä olevien esineiden tiedot napsauttamalla hiiren ykköspainikkeella **Turn Labels On (Kytke tiedot päälle)** -painiketta (pikanäppäin: L). Piilota tiedot napsauttamalla painiketta uudelleen.
- Poimi kaikki lähistöllä olevat esineet itsellesi napsauttamalla **Collect Loot (poimi kaikki esineet)** -painiketta (pikanäppäin: Z). Poimi yksittäinen esine napsauttamalla sitä ykköspainikkeella.

Lisää pikanäppäimiä on lueteltuna tämän ohjekirjan takakannessa.

Teleportit

Jos haluat liikkua nopeasti kaukaisten paikkojen välillä, käytä taikateleportteja. Ne näyttävät hehkuvilta violeteilta pylväiltä, ja niitä on eri puolilla Arannaa.

Teleportin käyttäminen

1. Napsauta teleporttia ykköspainikkeella. (Osoitin muuttuu käsineeksi, kun viet sen teleportin päälle.)
2. Napsauta ykköspainikkeella kohdetta ruutuun ilmestyvästä listasta. (Kaikki teleportit eivät kuljeta kaikkiin paikkoihin, mutta tässä listassa näkyvät kaikki aktiiviset paikat.)
3. Napsauta **OK**.

Tämän jälkeen lennähdät toisen ulottuvuuden kautta toisen teleportin luo.



Taistelu

Taisteletpa sitten loitsuilla, kauko- tai lähitaisteluaseilla, napsauta vihollista kakkospainikkeella ja pidä painike pohjassa, kunnes hirviö on kuollut. Huomaat viholliset siitä, että osoitin muuttuu punaiseksi, kun viet sen niiden päälle.

Et voi vahingoittaa ystäviäsi. Ystävällisen pelihahmon napsautus kakkospainikkeella aloittaa vain keskustelun.

Huomaa, että taistelu on paras keino saavuttaa kokemuspisteitä ja kehittää taitoja. Katso lisätietoja kohdasta **Taidot** sivulla 15.

Elossa pysyminen

Selviytyminen on pelin henki. Seuraa näitä vinkkejä selvitäksesi seikkailuistasi hengissä.

Tarkkaile terveystasoa (punainen palkki Character Portrait [hahmon kuva] -näytön alla). Jos olet haavoittunut ja terveystasosi laskee nollaan, menetät tajuntasi ja voit kuolla. Terveystasosi kohoaa hitaasti ajan kuluessa, mutta myös juoda terveysjuoman (pikanäppäin: H) toipuaksesi nopeammin.

Tarkkaile manatasoa (sininen palkki hahmon kuvan alla). Manataso laskee, kun käytät loitsuja. Et voi käyttää loitsuja, jos mana on loppunut. Manatasosi kohoaa hitaasti ajan kuluessa, mutta voit myös juoda manajuoman (pikanäppäin: M), jonka ansiosta manatasosi elpyy nopeammin.

Tallenna peli säännöllisesti. Jos olet juuri voittanut ison taistelun tai olet etenemässä vaaralliselta näyttävälle alueelle, tallenna peli. Jos kuolet, voit ladata tallennetun pelin ja aloittaa uudestaan lähimmästä kaupungista. Pelin voi pikatallentaa painamalla CTRL+S.

Pysäytä peli. Välttääksesi yllätyshyökkäykset pysäytä peli, kun järjestelet tavaravalikoimaasi tai loitsukirjaasi. Pelin voi pysäyttää painamalla VÄLILYÖNTI- tai PAUSE-näppäintä.

Pysy suunnassa. Käytä kompassia ja Compass Map (kompassikartta) -näyttöä, kiinnitä huomiota maamerkkeihin ja seuraa paljon käytettyjä polkuja.

Vältä väijytyksiä. Joskus voit havaita olennot, ennen kuin ne huomaavat sinut ja hyökkäävät. Jos näet ison ryhmän, valmistaudu taisteluun ennen kuin käyt niiden kimppuun.

Vihollisten värikoodit

Kun viet osoittimen vihollisen päälle, hirviön nimen väri Status Bar -palkissa (tilapalkki) kertoo, kuinka voimakas hirviö on verrattuna sankariisi tai sillä hetkellä valittuun hahmoon. Vihollisen vahvuudet järjestyksessä heikoimmasta vahvimpaan.

Vihreä	Vihollinen on yli viisi tasoa sinua alempana.
Sininen	Vihollinen on kahdesta neljään tasoa sinua alempana.
Keltainen	Vihollinen on korkeintaan yhden tason sinua alempana tai ylempänä.
Oranssi	Vihollinen on kahdesta neljään tasoa sinua ylempänä.
Punainen	Vihollinen on yli viisi tasoa sinua ylempänä.

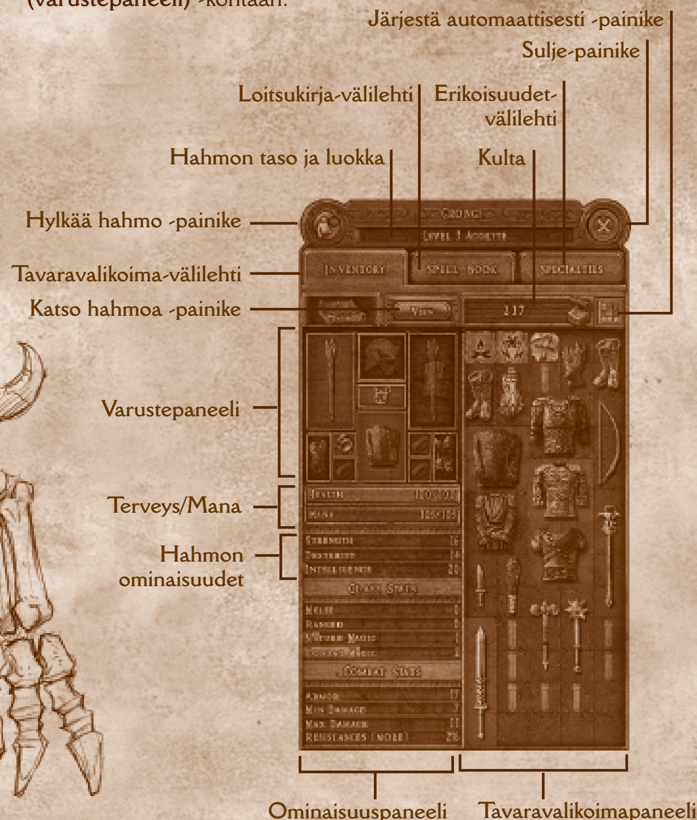


Esineiden ja seurueen jäsenten hallinta

Tavaravalikoiman hallinta

Avaa **Character Window (hahmoikkuna)**, kaksoisnapsauta **Character Portrait (hahmon kuva)** -näkymää pääruudun vasemmassa yläkulmassa ja napsauta sitten **Inventory (tavaravalikoima)** -välilehteä avataksesi tavaravalikoiman.

Jos haluat ottaa esineen käyttöön, vedä se **Inventory Panel (tavaravalikoimapaneeli)** -kohdasta **Equipment Panel (varustepaneeli)** -kohtaan.



Jos haluat hävittää esineen tavaravalikoimastasi, vedä se **hahmoikkunan** ulkopuolelle ja vapauta sitten hiiren painike.

Perimätietoesineet

Kaikki kantamasi esineet eivät näy **tavaravalikoimapaneelissa**. Seikkailuihin liittyvät esineet näkyvät vain **Journal (päiväkirja)** -näytössä **Lore (perimätieto)** -välilehden alla. Toisin kuin muita tavaravalikoiman esineitä, perimätietoesineitä ei tarvitse ottaa käyttöön. Ne käytetään tarvittaessa automaattisesti.

Ryhmän hallitseminen

Menestyäksesi seikkailussa sinun on hallittava paitsi luomaasi hahmoa, myös kaikkia seurueesi jäseniä. Ohjaat aina kulloinkin valittua hahmoa (sitä, jonka kuvan ympärillä näkyy paksu vihreä korostus), et välttämättä sankariasi (itse luomaasi hahmoa). Ohjataksesi ryhmää käytä alla kuvattuja seuruekäskyjä.

Seuruekäskyt

Komentoja seurueelle annetaan etupäässä **Party Order (seuruekäsky)** -painikkeella (peliruudun oikeassa alakulmassa).

Rampage (vapaa hyökkäys) antaa seurueen jokaiselle jäsenelle luvan hyökätä vapaasti tietyllä etäisyydellä olevien vihollisten kimppuun.

Mirror (yhteishyökkäys) ohjaa koko seurueesi hyökkäämään saman vihollisen kimppuun yhtä aikaa. Tämä on erittäin tärkeää taistelussa isoja pomoja vastaan, jolloin kaikki hyökkäykset on kohdistettava yhteen voimakkaaseen hirviöön.

Muita seuruekomentoja

Regroup Party (kokoa ryhmä) -painike kerää seurueesi jäsenet takaisin luoksesi, jos he ovat joutuneet erilleen. Voit käyttää tätä taistelun päätyttyä tai taistelun aikana, mikäli tarvitset vahvistuksia lähellesi.

Disband Character (hylkää jäsen) -painikkeella (**Character Panel** [hahmopaneeli] -ruudun vasen yläkulma, katso sivu 9) voit lähettää valitun jäsenen pois, jolloin seurueessa vapautuu paikka uudelle jäsenelle.

Tehtävät

Seikkaillessasi läpi Arannan maailman suoritat joukon erilaisia tehtäviä. Tehtävät on jaettu kahteen luokkaan: Primary quests (päätehtävät), jotka ovat pakollisia, sekä Secondary quests (sivutehtävät), jotka ovat vapaaehtoisia.



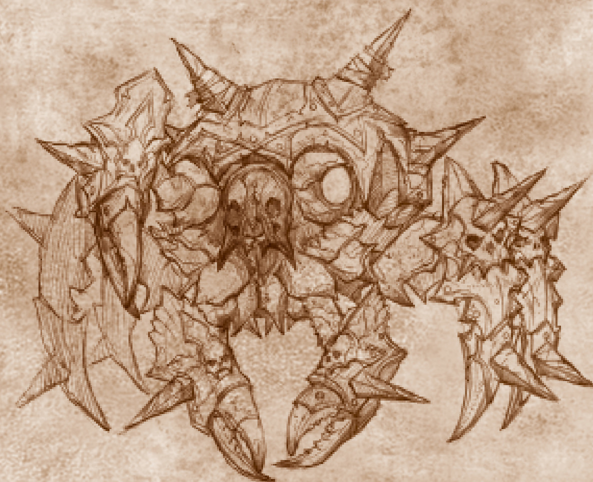
Uusien tehtävien vastaanottaminen

Saat uusia tehtäviä puhumalla muille hahmoille, löytämällä uusia alueita tai tappamalla tiettyjä hirviöitä. Mikäli hahmolla on sinulle päätehtävä, hänen päänsä päällä on keltainen huutomerkki. Mikäli hahmolla on sivutehtävä, pään yläpuolella on oranssi huutomerkki.

Hahmokeskustelukuvakkeet

Voit napsauttaa monia pelin hahmoja hiiren ykköspainikkeella ja käydä heidän kanssaan erilaisia keskusteluja. Joillakin hahmoilla on päänsä yläpuolella kuvakkeita, jotka ilmaisevat, millaista tietoa heillä on jaettavana.

Kuvake	Merkitys
Sininen **i**	Hahmolla on opastustietoa.
Keltainen !	Hahmolla on päätehtävä.
Harmaa ?	Hahmolla on uutta tehtävätietoa, mutta et vielä täytä sen ehtoja.
Keltainen ?	Hahmolla on uutta päätehtävätietoa, ja täytät sen ehdot.
Oranssi !	Hahmolla on vapaaehtoinen sivutehtävä.
Oranssi ?	Hahmolla on uutta sivutehtävätietoa, ja täytät sen ehdot.
Vihreä !	Hahmolla on tietylle seurueen hahmolle sivutehtävä.
Kolme kypärää	Hahmo voi liittyä seurueeseesi.



Kaupankäyntipaikat

Muita kuvakkeita ilmestyy paikkoihin, joista voit ostaa aseita, loitsuja ja juomia, kerätä tietoja paikallisilta ja kohdata kadotetut seurueen jäsenet. Nekrovelhot voivat auttaa esineiden takaisin saamisessa, mikäli koko seurueesi kuolee ja herätetään henkiin.

Kuvake	Merkitys
⚔	Ristityt miekat ilmaisevat asekauppaa.
(kilpi)	Kilpikuvake ilmaisee haarniskakauppaa.
(juoma)	Juomakuvake ilmaisee taikakauppaa.
(käsi)	Käsikuvake ilmaisee loihtijaa.
(smaragdi)	Smaragdikuvake ilmaisee reagenttikauppaa.
(muuli)	Muulikuvake ilmaisee lemmikkikauppaa.
(hautakivi)	Hautakivikuvake ilmaisee nekrovelhoa.
(kynttilä)	Kynttiläkuvake ilmaisee majataloa (seurueen majapaikka).

Tehtävien seuranta

Tehtäväsi tiedot Kun olet ottanut vastaan uuden tehtävän, **päiväkirjapainike** ruudun vasemmassa alakulmassa vilkkuu. Napsauta sitä ykköspainikkeella (pikanäppäin: J), ja napsauta sitten **Quest Log (tehtäväloki)** -välilehteä nähdäksesi nykyisten ja päättämiesi tehtävien tiedot.

Tehtävän suunta Voit aina nähdä suunnan, johon on edettävä, jotta voisit suorittaa loppuun nykyisen päätehtäväsi. Vilkkuva kultainen tähti **Compass Map (kompassikartta)** -kartalla näyttää tämän tehtävän. Jos kultainen tähti ei näy kartalla, kultainen nuoli näyttää tehtävän suuntaan kunnes kultainen tähti on jälleen näkyvissä kartalla.

Tehtävien suorittaminen

Kun olet suorittanut tehtävän, sen viereen ilmestyy tehtävälokissa oikeinmerkki.

Tallentaminen ja lataaminen

Pelin tallentaminen

Tallentaaksesi nykyisen pelisi

1. Paina milloin tahansa pelin aikana ESC. (Seikkailu pysähtyy ja ruutuun tulee **Game Menu [pelivalikko]**.)
2. Napsauta ykköspainikkeella **Save Game** (tallenna peli) -painiketta (pikanäppäin: CTRL+S).

Pelistä poistuminen

Poistuaksesi nykyisestä pelistä

1. Paina milloin tahansa pelin aikana ESC. (Seikkailu pysähtyy ja ruutuun tulee **pelivalikko**.)
2. Napsauta ykköspainikkeella **Exit (poistu)**. (Muista tallentaa peli *ennen kuin* poistut siitä.)

Tallennetun pelin lataaminen

Jatkaaksesi viimeisintä tallennettua peliäsi

1. Käynnistä *Dungeon Siege II*.
2. Napsauta ykköspainikkeella **Main Menu (päävalikko)** -näytön oikeassa alakulmassa **Continue (jatka)**.

Kun lataat tallennetun pelin, aloitat lähimmästä kaupungista, jonka läpi olet kulkenut.



Taidot

Taidot parantavat tehoasi taistelussa. Taitoja voi ostaa taitopisteillä, joita ansaitaan nostamalla hahmon tasoa taisteluissa.

Mitä enemmän siis taistelet, sitä enemmän hahmon taso kohoaa ja sitä enemmän taitopisteitä saat. Sitten voit käyttää taitopisteet uusiin taitoihin, jotka auttavat sinua taistelemaan yhä paremmin.

Huomaa, että pelkät taitopisteet itsessään *eivät* lisää taistelutehokkuuttasi. Pisteet tulee käyttää uusiin taitoihin *ennen kuin* uudet kyvyt saa käyttöön.

Uusien taitojen ostaminen

1. Avaa **Character Window (hahmoikkuna)** kaksoisnapsauttamalla pääruudun vasemmassa yläkulmassa olevaa **Character Portrait (hahmon kuva)** -kohtaa hiiren ykköspainikkeella.
2. Napsauta ykköspainikkeella **Specialties (erikoisuudet)** -välilehteä nähdäksesi taitovalikoiman.
3. Napsauta ykköspainikkeella taistelutyylin välilehteä (**Melee [lähitaistelu]**, **Ranged [kaukotaistelu]**, **Combat Magic [taistelutaiat]** tai **Nature Magic [luonnon taiat]**).
4. Saat tietoa kustakin taidosta viemällä osoittimen sen päälle.
5. Napsauta ykköspainikkeella taitoa määrätäksesi siihen taitopisteen, ja napsauta sitten **Confirm (vahvista)** -painiketta.

Toista nämä vaiheet, mikäli sinulla on lisää taitopisteitä käytettäväksi. (Käytettävissä olevien taitopisteiden määrä näkyy **vahvista**- ja **Reset [nollaa]** -painikkeiden välissä.)

Joitakin taitoja vaaditaan voimien käyttöön (lisätietoja voimista on sivulla 18).

Loitsut

Dungeon Siege II:ssa on kahdenlaisia taikoja: Combat Magic (taistelutaiat) ja Nature Magic (luonnon taiat). Voit käyttää molempia taistelussa, mutta luonnon taiat tuottavat erilaista vahinkoa. Niihin kuuluu myös parannus- ja henkiinherätysloitsuja, jotka voivat olla elintärkeitä seurueesi selviytymisen kannalta.

Taistelutaiat Taistelumaagit käyttävät tuli-, salama- ja kuolemamagiaa. Heidän energiansa on negatiivista ja magiansa tuhoavampaa. Kaikki heidän loitsunsa on tarkoitettu vahingoittamaan hirviöitä - ja valikoima on paljon laajempi kuin luontomaageilla. Seuruetta auttavien tehostusloitsujen sijaan heillä on kirousloitsuja, jotka satuttavat vihollisia.

Luontotaiat Luontomaagit käyttävät jää-, vesi- ja maamagiaa. He ovat yhtä luonnon kanssa ja yleensä hallitsevat enemmän seurueen toimintaa tukevia taikoja. Suurin osa heidän taidoistaan liittyy parannus- ja tehostusloitsuihin. Ainoat hyökkäysloitsut tekevät jäähän tai maaperään liittyvää vahinkoa tai jäädyttävät ja pysäyttävät hirviöt.

Loitsukirjan alueet

Spell Book (loitsukirja) -välilehti **Character Window (hahmoikkuna)** -näytössä sisältää kolmen eri luokan loitsuja.

Active Spells (aktiiviset loitsut) näkyvät **Character Portrait (hahmon kuva)** -näkymän vieressä pelin aikana, ja niitä voidaan käyttää milloin vain.

Autocast Spells (automaattiset loitsut) ovat seurueesi jäsenien itsenäisessä käytössä tarvittaessa. Parannus-, tehostus- ja kutsumisloitsut toimivat näissä paikoissa parhaiten.

Reserve Spells (varaloitsut) eivät ole käytössä ennen kuin siirrät ne **loitsukirjan aktiiviset loitsut** -kohtaan.



Lähitaistelu

Lähitaistelu on taistelua lähietäisyydellä, mies miestä vastaan. Miekat, kirveet, vasarat ja puukot ovat lähitaisteluaseita.

Kaukotaistelu

Kaukotaistelulla viitataan useimmiten jousiammuntaan, mutta on muitakin pitkän kantaman aseita kuin jousi ja nuolet, esimerkiksi heittoveitset ja -kirveet.

Erikoisuudet

Erikoisuudet ovat taitoja ja voimia, joissa hahmosi on hyvä. Taistelutaikojen, luonnon taikojen, lähitaistelun ja kaukotaistelun erikoisalueilla on tiettyjä erityistaitoja.

Nähdäksesi hahmosi erikoisuudet kaksoisnapsauta **hahmon kuvaa** avataksesi **hahmoikkunan** ja napsauta sitten ykköspainikkeella **erikoisuudet**-välilehteä.



Voimat

Voimat ovat hyvin pitkälle erikoistuneita taitoja, joita voit käyttää voimakkaimpia vihollisia vastaan. Hahmon käytettävissä oleva voima näkyy **Character Panel (hahmopaneeli)** -paneelin alaosassa, loitsujen alapuolella olevissa pyöreissä paikoissa.

Uuden voiman hankkiminen

1. Avaa **hahmoikkuna** kaksoisnapsauttamalla **hahmon kuvaa**.
2. Napsauta ykköspainikkeella **erikoisuudet**-välilehteä nähdäksesi taito- ja voimavalikoiman.
3. Napsauta ykköspainikkeella taistelutyylin välilehteä (**lähitaistelu**, **kaukotaistelu**, **taistelutaiat** tai **luonnon taiat**).
4. Saat tietoa kustakin voimasta viemällä osoittimen tietyn voiman päälle. Vihjeteksti kertoo, mitä taitoja milläkin tasolla tarvitaan voiman hankkimiseen.
5. **Saat neljä ensimmäistä voimaa käyttöösi automaattisesti.** Ota lisävoima käyttöön vetämällä se **Powers (voimat)** -paneelista **erikoisuudet**-välilehdessä yhteen **hahmopaneelin** aktiivisten voimien paikoista.



Voiman määrittäminen

1. Napsauta ykköspainikkeella **erikoisuudet**-välilehteä **hahmoikkunassa**.
2. Napsauta ykköspainikkeella ja vedä voimia **voimat**-paneelista **hahmopaneelin** aktiivisten voimien paikkoihin.
3. Valitse voima napsauttamalla sitä ykköspainikkeella **hahmopaneelissa**.

Seurueen tämän hetkiset voimat näkyvät **Power Bar (voimapalkki)** -kohdassa ruudun alalaidassa. Jokaisella hahmolla voi olla valittuna vain yksi voima kerrallaan.

Voiman käyttäminen

1. Napsauta ykköspainikkeella voimaa **voimapalkissa** ruudun alalaidassa tai käytä voiman aktivoimisen näppäinkomentoja (pikanäppäimet: 1-6). Sinisillä kuvakkeilla merkityt voimat vaativat tähtäämistä, joten ruutuun tulee tähtäyskuvio. Punaisilla kuvakkeilla merkityt voimat tähtäytyvät automaattisesti.
2. Vie osoitin esineen tai vihollisen päälle ja napsauta kakkospainiketta vapauttaaksesi voiman.

Voiman käyttämisen jälkeen hahmon on kerättävä energiaa, ennen kuin voimaa voidaan käyttää uudelleen. Voiman kuvake muuttuu tummaksi, kun se ei ole käytön jälkeen valittavissa, ja voima latautuu hitaasti, kun käytät perinteisiä hyökkäyksiä. Kun näet, että voima on täysin latautunut, voit käyttää sitä uudestaan.

Voimilla on erilaisia palautumisnopeuksia niiden voimakkuudesta riippuen. Hahmot voivat myös saada kykyjä tai kerätä erikoisesineitä, jotka auttavat voimia latautumaan nopeammin. Etsi näitä tutkiessasi maailmaa.

Tasot

Kaikki pelaajat aloittavat yksinpelikampanjan tasolta 0. (Moninpeli alkaa myöhemmästä pelin vaiheesta, joten pelaajat aloittavat tasolta 3.) Kun saat taistelukokemusta, tasosi nousee ja saat käyttöösi enemmän taitopisteitä, jolloin hyökkäyksesi ovat tappavampia taistelussa. Korkein mahdollinen taso on 100, Nykyinen tasosi näkyy hahmon nimen alapuolella **hahmoikkunan** yläosassa (katso sivu 9).

varusteet

Varusteisiin *Dungeon Siege II:ssa* kuuluvat juomat, korut, haarniskat ja aseet. Monet esineistä ovat loihdittuja ja siksi tehokkaampia. Voit myös kerätä esineitä sarjoissa, jotka ovat tehokkaampia kuin osiensa summa.

Haarniskat ja kilvet

Haarniskat ja kilvet nostavat puolustuskykyäsi, jolloin sinut on vaikeampi tappaa.

Aseet

Edetessäsi läpi *Dungeon Siege II:n* löytämäsi aseet muuttuvat yhä tehokkaammiksi. Tehokkaammat aseet vaativat, että saavutat korkeamman tason ennen niiden käyttöä, mutta voit säilyttää ne tavaravalikoimassasi siihen asti. Esimerkiksi voimakas ase voi vaatia tietyn tason lähitaistelutaidon ennen käyttöä.

Korut

Korut, joihin kuuluu valikoima voimakkaita sormuksia ja amuletteja, voivat parantaa hahmon ominaisuuksia ja kykyjä.

Juomat

Terveysjuomat palauttavat terveyttäsi loukkaantumisen jälkeen. Juo sellainen napsauttamalla hiiren ykköspainikkeella **Health Potion (terveysjuoma)** -painiketta (punainen pullo) ruudun alaosassa (pikanäppäin: H).

Sinistä manaa tarvitaan taisteluloitsujen tai luontoloitsujen tekemiseen. Juo sellainen napsauttamalla hiiren ykköspainikkeella **Mana Potion (manajuoma)** -painiketta (sininen pullo) ruudun alaosassa (pikanäppäin: M). Jos manasi loppuu kokonaan, et voi tehdä loitsuja ennen kuin mana palautuu.

Sinipunaiset piristysjuomat palauttavat samaan aikaan sekä terveyttä että manaa. Voit käyttää niitä napsauttamalla niitä kakkospainikkeella hahmon tavaravalikoimassa, tai niitä käytetään automaattisesti, jos painat H- tai M-näppäintä eikä seurueellasi ole muita juomia.

Koko seurue voi käyttää juomia. Olipa juoma kenellä tahansa, kaikki seurueen jäsenet juovat kun annat komennon.

Loihdinnat

Voit loihtia esineitä käyttäen reagentteja. Loihdittavat esineet ovat erilaisia kuin muut esineet (sarjat, harvinaiset, ainutkertaiset esineet jne.) eikä niillä pudotettaessa näy mitään erityistä nimen etuliitettä.

Kaikilla aseilla ja haarniskoilla on viisi laatutasoa; voit käyttää enemmän reagentteja korkeamman tason esineisiin. Seuraavat etuliitteet kuvaavat kutakin tasoa.

Liite	Kuvaus
<Ei liitettä>	Normaali, ei loihdittavissa.
Good (hyvä)	Normaalia parempi, loihdittavissa
Great (upea)	Hyvää parempi, loihdittavissa
Exceptional (poikkeuksellinen)	Upeaa parempi, loihdittavissa
Legendary (legendaarinen)	Poikkeuksellista parempi, loihdittavissa

Kuten yllä nähdään, voit loihtia hyviä, upeita, poikkeuksellisia tai legendaarisia esineitä. Et voi loihtia esineitä, jotka on jo loihdittu.

Jokaisella esineen muunnoksella on eri taso, joka määrittää sen hahmon tason, jolle esineen ominaisuudet ovat parhaiten tasapainossa. Esimerkiksi tason 2 lyhyt miekka on normaali, tason 13 lyhyt miekka on hyvä, tason 32 lyhyt miekka on upea, tason 42 lyhyt miekka on poikkeuksellinen ja tason 52 lyhyt miekka on legendaarinen.

Reagentit

Reagentit ovat pieniä taikaesineitä, jotka ovat keränneet itseensä maagista energiaa. Käytä niitä parantamaan aseidesi ja haarniskasi tehoa.

Voit ostaa reagentteja salatieteilijöiltä, joita löydät kaikista Arannan suurista kaupungeista. Reagenttejä voi saada myös sotasaaliina taistelukentältä.

Voit loihtia vain esineitä, jotka eivät ole taiottuja ja joiden nimessä on sana "Enchantable" (loihdittava). Tehokkaammat esineet ovat yleensä kooltaan suurempia, ja niihin mahtuu siksi enemmän reagentteja. Esimerkiksi hyvät esineet vievät vain 2 x 2 ruutua **Reagent Grid (reagenttiruudukko)** -näytön **Enchantment (loihdinta)** -paneelissa, kun taas legendaariset esineet vievät 4 x 4 ruutua.

Esineen loihtiminen

1. Puhu loihtijan kanssa (loihtijan tunnistaa pään päällä olevasta käsikuvakkeesta).
2. Vedä haluamasi esine **loihdintapaneelin Item (esine)** -paikkaan. (**Reagenttiruudukko** tulee näyttöön.)
3. Järjestä reagentit haluamaasi järjestykseen **reagenttiruudukossa**. Esineen saamat loihdinnat näkyvät **Enchantments List (loihdinnat)** -listassa.
4. Napsauta hiiren ykköspainikkeella **Enchant Item! (loihdi esine)** -painiketta.

Loihtimisen hinta perustuu esineen laatuun sekä käyttämiesi reagenttien määrään ja voimaan.

Ostaminen ja myyminen

Jos puhut kauppiaille missä vain kaupungissa, he pyytävät sinua ostoksille. Suostu pyyntöön, jos haluat ostaa tai myydä esineitä ja loitsuja.

Shop Window (kauppaikkuna) ilmestyy **Character Window (hahmoikkuna)** -näytön oikealle puolelle. Vain yksi hahmo voi olla kaupassa kerrallaan. Voit vaihtaa näkyviin eri **Character Portrait (hahmon kuva)** -näytön vaihtaaksesi kaupassa olevaa hahmoa. Hahmot voivat tehdä kauppaa ollessaan **hahmoikkunan Inventory (tavaravalikoima)**- tai **Spell Book (loitsukirja)** -välilehdessä.

Esinesarjat

Tietyt varusteet tulevat sarjoina. Sarjan esineet on merkitty keltaisilla nimillä, ja niillä on yhteinen kuvauksen osa. Esimerkiksi Vigilant Gloves (valppaat käsineet), Boots (saappaat), Crest (vaakuna) ja Hauberk (ketjupanssari) muodostavat *Nature's Vigilance (luonnon valppaus)* -sarjan. Jos otat ne kaikki käyttöön, saat etua, joka on suurempi kuin osien summa. Jos haluat lisätietoa esinesarjoista, katso verkossa olevan PDF-tiedoston sivu 48.

Vinkkejä, jippoja, strategiaa

Etsi ystäviä. Seurueen lisäjäsenet ja lemmikit auttavat tasoittamaan taistelua pahiksia vastaan.

Pidä ryhmässäsi ainakin yksi luontomaagi, jolla on parannusloitsuja loitsukirjansa Autocast (automaattiset loitsut) -kohdassa.

Käytä voimia. Voimia on tarkoitus käyttää usein. Älä pelkää käyttää niitä.

Käytettyäsi voimaa lataa se uutta käyttöä varten hyökkäämällä perinteisellä aseella tai loitsulla.

Jos joudut erilleen seurueestasi moninpelissä, napsauta Map (kartta) -välilehteä Journal (päiväkirja) -ruudussa löytääksesi heidät. Voit myös lähettää heille julkisen viestin chat-ikkunassa.



seurueiden muodostaminen

Pelin aikana hahmot pyytävät sinulta lupaa liittyä seurueeseesi. Saat kolme vastausvaihtoehtoa, joiden merkitykset ovat aina:

- Kyllä, liity seurueeseeni.
- Anna minun katsoa ominaisuuksiasi, ja päätän sitten, voitko liittyä.
- Ei, et voi liittyä seurueeseeni.

Koska seurueessasi voi aina olla vain rajattu määrä jäseniä, on tärkeää harkita, toisiko hahmo seurueeseesi tärkeitä taitoja vai ei. (Muista kuitenkin, että voit erottaa hahmon seurueesta milloin tahansa, jos haluat antaa hänen paikkansa uudelle jäsenelle.) Paras tilanne on, että seurueessasi on sekä lähitaistelu-, kaukotaistelu-, taistelutaika- että luonnontaikaosaamista, jolloin voit parhaiten vastata mihin tahansa seikkailun haasteeseen.

Seurueen jäsenten määrän lisääminen

Lisätäksesi seurueesi suurinta mahdollista jäsenmäärää puhu lähimmän kaupungin majatalon pitäjälle.

Samaten, jos olet hylännyt hahmon tai lemmikin seurueestasi, voit saada sen takaisin majatalon pitäjältä.

Seurueen jäsenen hylkääminen

Jos haluat hylätä seurueen jäsenen ja vapauttaa hänen paikkansa uudelle jäsenelle, napsauta hiiren ykköspainikkeella **Disband Character (hylkää hahmo)** -painiketta tämän jäsenen **Character Window (hahmoikkuna)** -näytön vasemmassa yläkulmassa (katso sivu 9).

Talletusholvi

Jokaisella seurueella on käytettävissään storage vault (talletusholvi) jokaisessa kaupungissa. Etsi sisäänkäynti kaupungin teleportin läheltä, ja voit tallettaa ylimääräiset varusteesi.

Lemmikit

Lemmikit ovat eläimiä seurueen jäseninä. Ne tulevat Arannaan muista maailmoista halkeamien kautta, joista vain tietyt luontomaagit tietävät. Nämä luontomaagit kouluttavat lemmikkejä lemmikkikauppiaille, jotka myyvät niitä kaikissa Arannan isoissa kaupungeissa.

Lemmikit eivät voi käyttää varusteita, mutta ne voivat muuten olla hyvin tehokkaita erikoisominaisuuksiltaan. Voit syöttää niille tiettyjä esineitä, ja ne voivat oppia erikoisvoimia, joita muut seurueen jäsenet eivät opi. Huomaa myös, että kun kokemuspisteitä jaetaan seurueesi kesken, lemmikit eivät ota niitä. Saat siis lisää pisteitä!

Ruoki lemmikkiä avaamalla sen tavaravalikoima ja vetämällä haluamasi esine **Growth (kasvu) -mittarin** alla olevaan lemmikin kuvaan. Kun lemmikit kasvavat, ne saavat lisää erikoistaitoja. Lemmikit tulevat voimakkaammaksi, kun niiden isännän taitotaso kehittyy – lemmikin taso on aina sama kuin sankarihahmosi taso.

Lemmikin hylkääminen

Jos haluat hylätä lemmikin seurueestasi, sinulla on kaksi vaihtoehtoa: hylkää se kaupungin majataloon tai päästä se vapaaksi. Jos hylkäät sen majataloon, voit myöhemmin ottaa sen takaisin, kuten minkä tahansa muunkin seurueen jäsenen. Jos päästät lemmikin vapaaksi, se häviää ikuisiksi ajoiksi.

Jos hylkäät lemmikin ja otat sen myöhemmin mukaan kehitettyäsi tasoasi, lemmikin taso nousee vastaamaan omaasi.

Pelaaminen uudelleen veteraani- ja eliittitasoilla

Kun pelaat *Dungeon Siege II:ta* ensimmäistä kertaa, pelaat vaikeusasteella Mercenary (palkkasoturi).

Kun olet pelannut pelin läpi, voit pelata sen uudestaan Veteran (veteraani) -tasolla. Koska olet jo pelannut pelin läpi, veteraanitason aloituspiste on hieman myöhempänä, alkuopastuksen jälkeen.

Pelattuasi pelin läpi veteraanitasolla olet saanut oikeuden pelata tasolla Elite (eliitti). Aloitat samasta paikasta kuin veteraanitasolla, mutta saat luonnollisesti käyttöösi paljon suurempia voimia ja kohtaat paljon suurempia haasteita.

Moninpeli

Yksi *Dungeon Siege II:n* moninpelin hienoista uusista ominaisuuksista on, että voit pelata Single Player (yksinpeli) -tilassa luomallasi hahmoseurueella. Voit myös muodostaa seurueen pelaajaystäviesi kanssa valittuasi Multiplayer (moninpeli) -tilan.

Dungeon Siege II:ssa voidaan moninpeliin käyttää kolmea erilaista verkkoyhteyttä.

- **Local Network (lähiverkko)** Tämä yhteys on lähiverkossa (LAN) pelaaville, jotka ovat riippumattomia Internet-yhteydestä. Koneiden on oltava samassa lähiverkossa.
- **Internet** Tällä yhteystyypillä voit pelata Internetin kautta muualla kuin samassa lähiverkossa olevien pelaajien kanssa.
- **GameSpy** Jos sinulla on Internet-yhteys sekä tili GameSpy.com-palvelussa (tai haluat luoda tilin sinne), käytä GameSpy-yhteyttä. GameSpy tallentaa hahmosi tiedot verkkoon, joten pääset niihin käsiksi mistä tahansa Internetiin kytketystä tietokoneesta.

Moninpelin aloittaminen

1. Napsauta hiiren ykköspainikkeella **Main Menu (päävalikko)** -kohtaa **Multiplayer (moninpeli)**.
2. Valitse oikea yhteys (**Lähiverkko**, **Internet** tai **GameSpy**).
3. Luo peli-identiteettisi valitsemasi yhteyden mukaan:
   - **Lähiverkko tai Internet** Kirjoita moninpelin lempinimesi ja napsauta sitten ykköspainikkeella **OK**. Tämä nimi ei ole sama kuin hahmosi nimi pelissä; se on nimi, jotka muut pelaajat näkevät Multiplayer Lobby (moninpeliaula) -ruudussa.
   - **GameSpy** Kirjoita lempinimesi, sähköpostiosoitteesi ja salasanasi. Voit myös luoda uuden GameSpy-tilin napsauttamalla ykköspainikkeella **New Account (uusi tili)**, mutta muutokset tiliin täytyy tehdä osoitteessa GameSpyID.com.
4. Luo seurue, ellet pelaa GameSpy-tilin kautta. (Jos pelaat GameSpy-tilin kautta, pelaat verkossa olevaan GameSpy-taltioon tallennetulla seurueella.) Jos olet luonut seurueen yksinpelitilassa ja haluat käyttää sitä, napsauta ykköspainikkeella **Import (tuo)**. Napsauta muussa tapauksessa ykköspainikkeella **Create Party (luo seurue)**.
5. Jos valitsit moninpelin yhteystyypiksi **Internetin** tai **GameSpyn**, sinun täytyy valita **Portal (portaali)**.
6. Näet **Game List (pelilista)** -näytön, josta näkyvät saatavilla olevat pelit. Voit joko liittyä peliin tai luoda omasi.
7. Voit liittyä nykyiseen peliin napsauttamalla hiiren ykköspainikkeella ensin peliä ja sitten **Join Game (liity peliin)** -painiketta.
8. Voit isännöidä uutta peliä napsauttamalla ykköspainikkeella **Host Game (isännöi peliä)**.

Moninpelitilat

Jos isännöit moninpeliä, voit valita pelattaessa käytettävän tilan.

- **Classic Mode (perinteinen tila)** Jopa neljä pelaajaa voi pelata käyttäen vain pääsankariaan (ei muita seurueen jäseniä yksinpelitilasta).
- **Couples Mode (paritila)** Jopa kolme pelaajaa voi pelata käyttäen kukin pääsankariaan ja yhtä seurueen jäsentä tai lemmikkiä.
- **Party Mode (seuruetila)** Kaksi yhteyden muodostanutta pelaajaa voi pelata käyttäen kumpikin pääsankariaan ja enintään kahta seurueen jäsentä tai lemmikkiä.

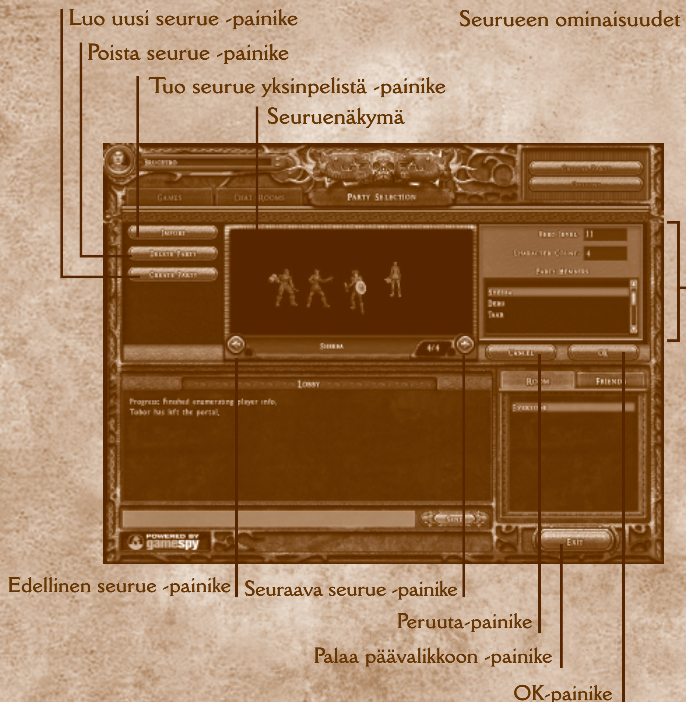
Kun olet luonut pelin tai liittynyt peliin, pääset **Staging Area (valmistelualue)** -ruutuun, josta peli alkaa heti, kun kaikki pelaajat ovat valmiita. Voit jutella sisään kirjautuneiden ystäviesi kanssa ja katsoa seurueen tietoja ennen pelin alkua.

Jos isännöit peliä, voit vaihtaa alkamassa olevan pelin kartta-asetuksia. Voit valita uuden kartan pelattavaksi napsauttamalla ykköspainikkeella **Change Active Map (vaihda karttaa)** -painiketta. Lataa tallennettu peli valitsemalla se listasta.

Peli alkaa, kun kaikki pelaajat napsauttavat hiiren ykköspainikkeella **Start (aloita)** -painiketta.

Party Selection (seurueen valinta) -ruutu

Tässä ruudussa valitset seurueen, jota käytät moninpelissä. Voit luoda seurueen tai tuoda seurueen yksinpelistä. Voit selata seurueita ja niiden ominaisuuksia **Next Party (seuraava seurue)**- ja **Previous Party (edellinen seurue)** -nuolilla. Valitse seurue moninpeliin napsauttamalla ykköspainikkeella **OK**. Seurueesi nimi näkyy ruudun vasemmassa yläkulmassa.

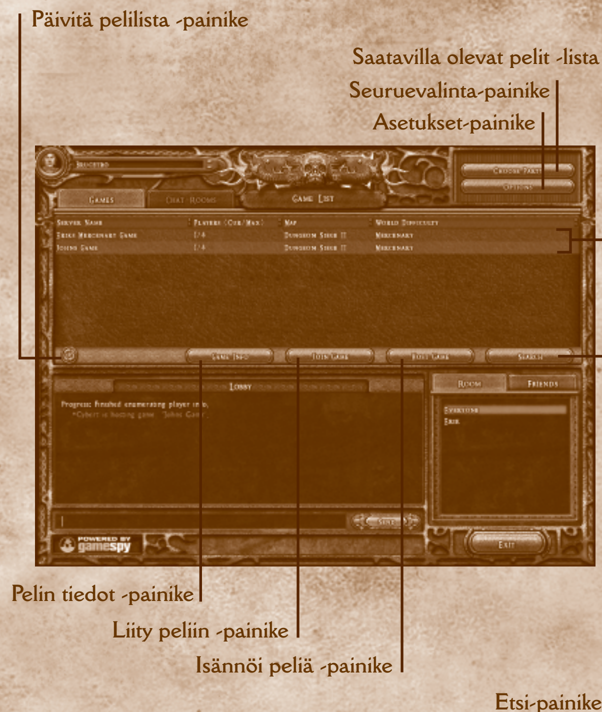


Peliluettelo-ruutu

Peliluettelo-ruudussa näet saatavilla olevat pelit, joihin voit liittyä. Voit tarkentaa pelilistaa **Search (etsi)** -painikkeella. Sen avulla voit etsiä vain sinua kiinnostavia pelejä. Napsauta ykköspainikkeella **Game Info (pelin tiedot)** -painiketta, niin näet pelin yksityiskohtaiset asetukset. Kun olet valinnut haluamasi pelin listasta, napsauta sitä ykköspainikkeella ja napsauta sitten **liity peliin** -painiketta.

Jos haluat luoda pelin, johon muut pelaajat voivat liittyä, napsauta ykköspainikkeella **isännöi peliä** -painiketta.

Voit myös jutella muiden pelaajien kanssa etsiessäsi peliä.



Valmistelualue-ruutu

Valmistelualueruutu on kohtauspaikka, jossa peliin liittyvät pelaajat voivat määrittää pelin asetuksia ja seurueensa koostumusta ennen pelaamista. Napsauta **View (katso)** -painiketta seuruelistassa nähdäksesi seurueen ominaisuudet. Jos haluat valita seurueesi hahmot, napsauta **Size (koko)** -sarakkeessa olevaa painiketta.

Pelin isäntä voi määrittää pelin säännöt napsauttamalla ykköspainikkeella **Game Settings (pelin asetukset)** -painiketta. Napsauttamalla **Map Settings (kartan asetukset)** -painiketta pelin isäntä voi valita kartan ja pelitilan. Kun pelin isäntä on määrittänyt asetukset mieleisikseen, hän voi aloittaa pelin napsauttamalla **aloita**-painiketta. Kun peli on käynnissä, muut valmistelualueella olevat pelaajat voivat liittyä siihen napsauttamalla **liity peliin** -painiketta.



Kartan asetukset -ruutu

Kartan asetukset -ruudussa pelin isäntä voi vaihtaa käynnissä olevan pelin kartta-asetuksia. Voit valita uuden kartan pelattavaksi napsauttamalla ykköspainikkeella **vaihda karttaa** -painiketta.

Voit valita istunnon tai aloittaa uuden istunnon **Session (istunto)** -listasta.

Valitse vaikeustaso (**Mercenary [palkkasoturi]**, **Veteran [veteraani]** tai **Elite [eliitti]**) **Select Difficulty (valitse vaikeustaso)** -pudotusvalikosta.



Pelin yhteenveto -ruutu

Game Summary (pelin yhteenveto) -ruudussa pelaajat voivat tarkastella taitojaan ja keskustella pelistä poistuttuaan pelimaailmasta. Napsauttamalla **Details (tiedot)** -painiketta näet yksityiskohtaisen luettelon kunkin pelaajan ominaisuuksista. Napsauttamalla **Main Menu (päävalikko)** -painiketta pääset takaisin *Dungeon Siege II:n* **Main Menu (päävalikko)** -valikkoon.



Azuniittien esi-isän tarina

Halunnet oppia tuntemaan tämän maailman mysteerit, jotta tiedät, keneen voi luottaa ja kenen kanssa on taisteltava? Kerron sinulle tarinan alun; lopun saat kokea itse.

Ennen sinun aikaasi, ja ennen kenenkään tuntemasi esi-isän aikaa, Zaramoth Tuhoaja hallitsi maata. Hän sai lähes jumalaiset voimansa Sielujen Joesta, maanalaisesta virrasta, joka kulki planeetan läpi navalta navalle. Sinne sielut matkasivat kuoleman jälkeen, ja niiden henkinen energia muutti joen taikavoimien lähteeksi.

Zaramoth ja hänen Mustat Velhonsa hallitsivat planeettaa melko tiukasti, toisin sanoen rautanyrkillä. Oli monia, joita Zaramothin valta ei miellyttänyt, mutta kukaan ei kyseenalaistanut hänen hallintoaan satoihin vuosiin, kunnes yksi heimo, jota johti Azunai Puolustaja, alkoi tutkia maanalaisen taikuuden voimaa itse.

Zaramothille tämä ei luonnollisestikaan sopinut. Tämän kiistan väistämätön seuraus nähtiin nopeasti – Zaramoth ja Azunai joutuivat sotaan.

Heidän armeijansa kohtasivat Kyynelten Tasangolla, Zaramoth ja Azunai etulinjassa. Soturien raivotessa ympärillä Zaramoth nosti Miekkansa ja löi sen karjaisten Azunain Kilpeä vasten.

Sitten kaikki muuttui.

Sekä Miekalla että Kilvellä oli omat kohtalonsa, ja kun ne törmäsivät, alkoi niiden aika.

Maa avautui.

Kauhean huudon saattamana sotilaiden sielut karkasivat heidän rinnoistaan ja syöksyivät murtumaan jättäen elottomat ruumiit lojumaan kentälle. Yhdessä kauheassa hetkessä Zaramothin ja Azunain armeijat tuhoutuivat kokonaan.

Kuolevien sielujen virta sai Sielujen Joen tulvimaan, ja se venyi yli äyräidensä. Joki tulvi maanalaisten reunojensa yli murtuneisiin energiavirtoihin, mikä järkytti planeetan tasapainoa.

Kuoleman kenttien yläpuolella tähdet siirtyivät paikaltaan.

Toinen aika oli alkanut.

Tuhat vuotta kului, ja uusi maailma nousi tuhkasta. Taikuus, joka ennen kulki yhdessä, hallitussa kanavassa, risteili nyt ympäri planeettaa energiavirroissa, joiden avulla kuka tahansa tarpeeksi rohkea (tai hölmö) saattoi valjastaa sen voiman. Zaramothin ja Azunain kuningaskunnat olivat kaukaista menneisyyttä; maailmasta oli tullut paljon kaoottisempi, heimosidonnaisempi ja villimpi paikka. Ihmiset taistelivat, rakastivat ja elivät heimoissaan, ja vanhat tavat unohdettiin lähes kokonaan.

Sitten eräänä päivänä yksi näiden heimojen prinsseistä joutui voimakkaan sairauden valtaan. Useiden päivien kuumehoureen jälkeen Valdis, Utorin poika, kertoi oudoista näyistä, jotka pakottivat hänet matkustamaan vuorille. Seuraten kutsua hän vietti kolme pitkää viikkoa yksinäisyydessä, ja palatessaan hänellä oli mukanaan kallisarvoinen esine, jonka luultiin jo kadonneen iäksi – Zaramothin mahtava Miekka.

Miten hän oli sen löytänyt? Sitä minä en tiedä.

Huhut alkoivat kiertää – oliko Zaramoth palannut Valdiksen asussa? Voitaisiinko Zaramothin ja Azunain suuri taistelu nähdä uudestaan tässä ajassa?

Tekijät

Gas Powered Games

Luova johtaja
Chris Taylor

Vastaava tuottaja
Bartosz Kijanka

AD
Steven Thompson

Tuottaja
Steven Wartofsky

Teknisen suunnittelun johto
James Loe

AD-esimies
Kevin Pun

Suunnittelun johto
Kevin Lambert

Tasosuunnittelun johto
Sarah Boulian

Tekninen suunnittelu
Chad Queen
Elijah Emerson
Marcin Wieczorek
Mike Biddlecombe

Erikoistehosteet ja sisältösuunnittelu
Andres Mendez, *johto*
Chris Gorski
Gordon Duclos
Dave Tomandl

Taidetuotannon johto
Carlos Naranjo

Taidesuunnittelu
Joe Kresoja
Scott Kikuta
Leigh Kellogg
rk post

Ympäristön visualisoijat
Morien Thomas, *johto*
Darren Lamb
Nick Heitzman
John Baron
Ian Walker
Kevin Dalziel
Dave Dunniway

Hahmojen visualisointi
John Gronquist
Scott Kikuta
Joe Kresoja
Leigh Kellogg

Hahmojen animointi
Jason Robertson, *johto*
Gene Blakefield

Elokuvajaksot
Chad Verrall
Ethan Walker
Jason Robertson
Scott Kikuta
James Haywood
Brian Fricks
Matt Kittleson

Käyttöliittymä
John Gronquist
Mark Forrer

Suunnittelu
Daniel Achterman
Erik Johnson

Muu suunnittelu
John Cutter
Kelly Kristek
Jacob McMahon
Evan Pongress

Tasosuunnittelu
Dave Tomandl
Christopher Burns
Ruth Tomandl
Brian Fricks
Matt Mahon
Grant Roberts
Morien Thomas

Tarina ja käsikirjoitus
Sarah Boulian
Susan O'Connor
Kevin Lambert
Pete Gardner
Neal Hallford

Verkkopeli
Jeremy Snook, *tuottaja*
Martin Petersen
Billy Milligan

Tuotanto
Bert Bingham
Jeremy Snook
Marcie Finnila
Matthew Gillikin
Jason Moerbe

Testaus
Paul Dahlke, johto
Ryan Gibson
Matt Kittleson
Jerry Pritchard
Jessica St. Croix

Alkuperäisen musiikin sävellys
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Äänisuunnittelu
Frank Bry

Liiketoiminta/mikrotuki/hallinto
Kent McNall
Jacob McMahon
Jason Willig
Michelle Hippe
Marshall Macy II
Colleen Parker
Greg Stackhouse

Erityiskiitokset
Jack Wall
Cody Northrop
David Finnila
Jason Powell
Doug Rogers
Jason Mitchell
Matthias Wloka
Ian McNaughton
Mark Thomas
Rex Sikora
Dan Strandberg
Steven Parrott
Lance Sun
Pigment Creative

Microsoft

Ohjelman hallinto
Wes Yanagi, *johtava ohjelmointipäällikkö*
Deanna Hearns, *johtava ohjelmointipäällikkö*

Tuotesuunnittelu
James Spahn, *johtava tuotesuunnittelija*

Markkinointi
Craig Evans, *tuotepäällikkö*
Steve Beinner, *tuotepäällikkö*

Hallinto
Shane Kim, *toimitusjohtaja, Microsoft Game Studios*
Phil Spencer, *toimitusjohtaja, First-Party Publishing*
Bonnie Ross, *johtaja, Studio Zr*
Tim Znamenacek, *Ohjelmaryhmän johtaja*
Jon Grande, *johtava liiketoimintajohtaja*
Thomas Zuccotti, *Suunnittelujohtaja*
Ryan Wilkerson, *AD*

Muu suunnittelu
Bob Settles, *Suunnittelun johto*
Hardy LeBel, *Suunnittelun johto*

Muu ohjelmointi
Michael Moore, *Kehitystyön johto*
Aaron Nicholls, *Kehitystyön johto*
Brian Stone, *Kehitystyön johto*

Testaus
Kyle Shannon, *testauspäällikkö*
Daland "Dalhawk" Davis, *Projektin johtava testaaja*
Eric Helbig, *johtava testaaja*
Chris Liu, *johtava testaaja*
Mike Jones, *johtava testaaja*
Craig Marshall, *johtava testaaja*

Jeff Nelson, *johtava testaaja*
Randy Estrella, *ohjelmisto-testaussuunnittelija*
Greg Hjertager, *ohjelmisto-testaussuunnittelija*
Abby Lin, *ohjelmisto-testaussuunnittelija*
Steve Robinson, *ohjelmisto-testaussuunnittelija*
Phillip Balsley, *testaaja* ●
Wally Berger, *testaaja* ●
Larry Bridges, *testaaja* ●
Ben Brodsky-Porges, *testaaja* ●
Bruce Carr, *testaaja* ●
Josh Colas, *testaaja* ●
Sean Colbert, *testaaja* ●
James Costello, *testaaja* ●
Joseph Dunavant, *testaaja* ●
Jay Embry, *testaaja* ●
Sharon Evans, *testaaja* ●
Jeremiah Foco, *testaaja* ●
Suzanne Ford, *testaaja* ●
Scott Jensen, *testaaja* ●
Chong Kim, *testaaja* ●
Brian Kirkness, *testaaja* ●
Jason Larsen, *testaaja* ●
Mark Medlock, *testaaja* ●
Stephen Musch, *testaaja* ○
Clinton Peterson, *testaaja* ●
Mike Puzio, *testaaja* ●
Glory Robinson, *testaaja* ●
Scott Sedlickas, *testaaja* ●
Merric Shank, *testaaja* ●
Michael Swogger, *testaaja* ●
Michael Tom, *testaaja* ●
Mark Uyeda, *testaaja* ●
Stephanie Wood, *testaaja* ●
Dustin Worrell, *testaaja* ●

Windows-yhteensopivuuden testausryhmä
Patrick Ascolese, *johtava testaaja*
Blake Dodson, *ohjelmisto-testaussuunnittelija* ●
Chad Herrewig, *ohjelmisto-testaussuunnittelija* ●
Tim Kerns, *ohjelmisto-testaussuunnittelija* ●
Titus Lowell, *ohjelmisto-testaussuunnittelija* ●
Xi Wu, *ohjelmisto-testaussuunnittelija* ●

Pelin pääkohdat
David C. Holmes, *suunnittelija*
Matt Whiting, *Ryhmän johtaja*

Laboratorioryhmä
TJ Duez, *johtava testaaja*
Mehdi Slaoui Andaloussi, *ohjelmistotestaussuunnittelija*

Käyttäjäkokemukset (UX)
Dana Fos, *UX-päällikkö*
Caitlin Sullivan, *UX-päällikkö*
John Sutherland, *UX-johtaja & kirjoittaja*
Michelle Lomba, *kirjoittaja*
Brent Metcalfe, *editoija*
Laura Hamilton, *johtava editoija*

Painotuotteiden suunnittelu
JoAnne Williams, *johtaja*
Chris Lassen, *suunnittelija*

Painatus- ja paketointitoimet
Liz Corcoran, *tuotantopäällikkö*
Karen Flory, *painotuotteiden ohjelmapäällikkö*
Ernst Janson, *painotuotetuotannon asiantuntija*

Käyttäjätutkimus
Ramon Romero, *johto*
Kevin Goebel, *insinööri*
Tom Lorusso, *insinööri*

Kansainvälisyys
Yasmine Nelson, *johtaja*
Lief Thompson, *ohjelmapäällikkö*
Kazuyuki Shibuya, *ohjelmisto-kehitysinsinööri*

Asiakastuki
Greg Frankovic, *ohjelmapäällikkö*

Lakiasiat
Peter Becker, *laki- ja yritysasiat*
Jama Cantrell, *laki- ja yritysasiat*
Hubert Cheng, *laki- ja yritysasiat*
Tracy Doering, *laki- ja yritysasiat*
Mary Heuett, *laki- ja yritysasiat*
TiAnna Jones, *laki- ja yritysasiat*
Jana Smith, *laki- ja yritysasiat*
Sue Stickney, *laki- ja yritysasiat*
Judy Weston, *laki- ja yritysasiat*

Geopoliittinen strategia
Tom Edwards, *vanhempi geopoliittinen neuvonantaja*

Hallinnollinen apu
Samantha Dougherty-Sindell, *hallinto*
Lorrie Marquez, *hallinto*
Stacie Scattergood, *hallinto*

Microsoft Ireland
Jonathon Young, *ohjelmaryhmän johtaja*
Declan MacHugh, *vanhempi ohjelmapäällikkö*
Jason Shirley, *johtava äänisuunnittelija*
Jean-Philippe Chassagne, *ohjelmistokehitysinsinööri*
Michael Ivory, *ohjelmisto-kehitysinsinööri*
John O'Sullivan, *johtava testaaja*
Alan Davis, *ohjelmisto-testaussuunnittelija*
Niamh Marsh (Butler), *käyttäjäkoulutuspäällikkö*

Microsoft Japan
Kazuyuki Kumai, *vanhempi johtaja*
Kaoru Ito, *lokalisoinnin projektipäällikkö*
Yutaka Hasegawa, *johtaja ohjelmistokehitysinsinööri*
Sachiko Nagasawa, *ohjelmisto-testaussuunnittelija*
Yuji Yoneshige, *ohjelmisto-testaussuunnittelija*
Masaki Kokubun (ManPower), *testaaja*
Fujiko Okabe (ManPower), *testaaja*
Makoto Takahashi (Ank Co., Ltd.), *ohjelmisto-kehitysinsinööri*
Miyuki Nouguchi (Japan Convention Service), *UX-tarkastaja*
Mariko Kikuchi (Pasona Tech), *testaaja*

Microsoft Korea
Ji Young Kim, *ryhmän johtaja*
Kyoung Ho Han, *ohjelmapäällikkö*
Min Woo Lee, *ohjelmisto-testaussuunnittelija*
Sang Min Park (Wise SerTech), *testaaja*
Sang Wook Park (Wise SerTech), *lokalisoinnin ohjelmointipäällikkö*

Microsoft Taiwan
Lana Peng, *johtava ohjelmointipäällikkö*
Wen-Chin Deng, *ohjelmisto-testaussuunnittelija*
Aha Chiu (104), *testaaja*
Daniel Huang (104), *testaaja*
Jeff Wang (104), *lokalisoinnin projektipäällikkö*

● **Volt**
○ **Excell Data Corporation**

Katso pelin tekijätiedot nähdäksesi täyden tekijäluettelon.

Tuotetukitietoja

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829–0–1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

Saat lisätietoja tuotteen yleisistä tukiperiaatteista osoitteessa **http://support.microsoft.com/**.

Näillä sivuilla voit:

- Saada tietoa tuotteen yleisistä tukiperiaatteista.
- Tutkia Microsoftin tietokannan artikkeleita, jotka vastaavat tiettyihin kysymyksiin.
- Lähettää kysymyksesi ja saada apua Internetin kautta Microsoftin tukiasiantuntijalta.

Kaikkialla maailmassa: Tuen saatavuus Yhdysvaltojen ja Kanadan ulkopuolella saattaa vaihdella. Alueelliset yhteystiedot ovat osoitteessa **http://support.microsoft.com/international.aspx**. Jos Microsoftilla ei ole tuotetukea maassasi tai asuinpaikassasi, ota yhteys siihen toimittajaan, jolta ostit Microsoft-tuotteen.

Ehdot: Microsoftin tuotetuen käyttäminen edellyttää kulloinkin käytössä olevien hintojen, käyttöoikeuksien ja ehtojen hyväksymistä. Microsoft varaa itselleen oikeuden tehdä muutoksia hintoihin, käyttöoikeuksiin ja ehtoihin ilman erillistä ilmoitusta.